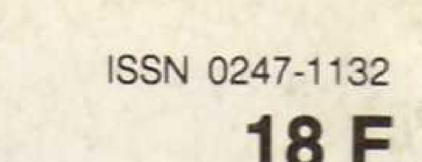
n° 36

JEUX & STRATEGIE


ISSN 0247-1132
18 F

TOUS LES DEUX MOIS

Noël 85 : le guide de tous les jeux

KASPAROV TRIOMPHE : TOUTES LES PARTIES DU MATCH

TÉLÉPHONE-MOI TON PROGRAMME

Les ordinateurs savent depuis longtemps communiquer par l'intermédiaire du réseau téléphonique. Mais le matériel nécessaire restait inaccessible de l'amateur. Grâce au Minitel, voici, à la portée de tous, la micro connectée.

Daniel vient de recevoir un programme transmis par un de ses amis, habitant à plusieurs centaines de kilomètres de chez lui !

Cette scène pour banale qu'elle soit était inconcevable il y a seulement cinq ans. La transmission d'informations entre ordinateurs par les fils du téléphone était encore réservée aux spécialistes et nécessitait un appareillage hors de portée de l'amateur.

Aujourd'hui, pour les possesseurs d'*Amstrad, Oric 1, Atmos* et *Thomson MO 5* (bientôt), cela ne coûte que 395 F ! Cela s'appelle *Loritel* et c'est une véritable bombe dans la micro grand public. Loriciels, l'éditeur de logiciels de jeux bien connu, a frappé fort...

Presque au même moment, une autre société (SOS Computer) lance un produit comparable pour les possesseurs d'*Apple*. Il est certes plus cher — 1 495 F —, mais il faut savoir qu'avant, on ne trouvait rien à moins de 6 000 F !

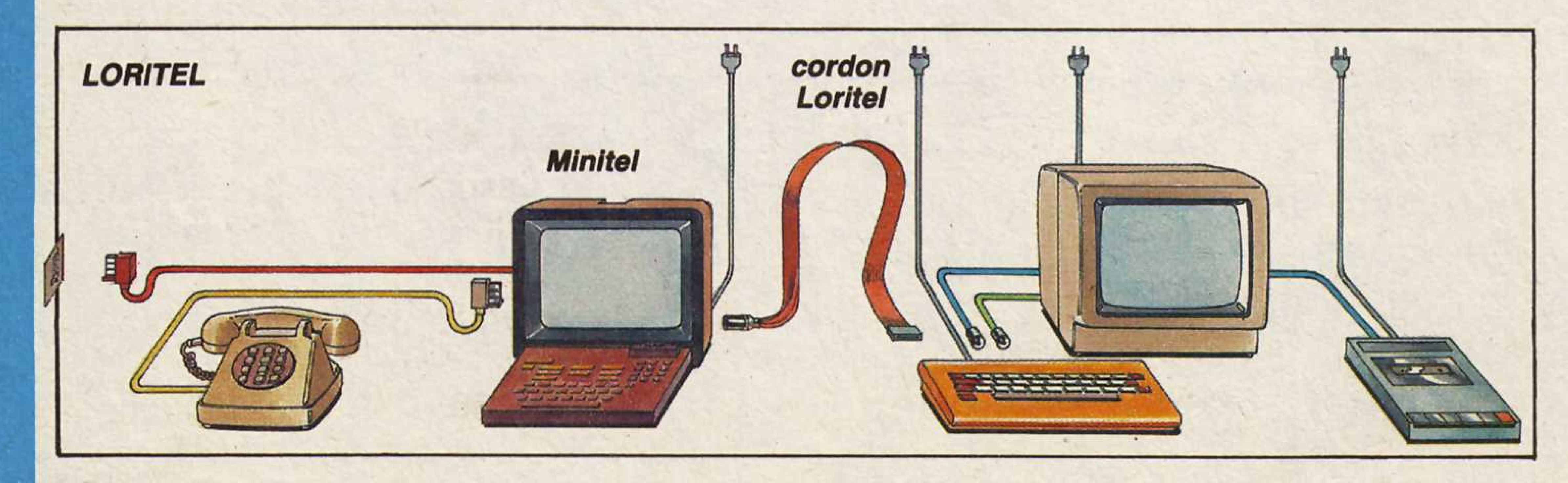
Les fanas de micro peuvent se réjouir de telles chutes de prix ; les joueurs aussi, auxquels ces programmes ouvrent de nouveaux horizons... Mais voyons tout d'abord son fonctionnement.

Premièrement, il faut savoir ce qu'est un modem. C'est un dispositif électronique qui transforme en son (ou directement en impulsions électriques) les codes informatiques sortant du micro-ordinateur. Ils sont dès lors susceptibles de suivre les fils du téléphone, tout comme la voix. A l'arrivée, les sons se retransforment en codes informatiques. Au départ, il y a MOdulation ; à l'arrivée, DEModulation. D'où le nom de MODEM.

Question : où trouver un MODEM gratuit ?... Un..., deux..., trois. Vous avez dit « dans un Minitel ». Très bien, vous reviendrez en deuxième semaine !

Système Loritel : par Minitel interposé

Si tout n'est pas encore clair, ouvrons ensemble le classeur *Loritel.* On y découvre un mode d'emploi de 30 pages, une cassette et un cordon électrique bizarroïde.





L'idée de Loriciels est aussi simple qu'efficace : inutile de faire acheter un modem aux utilisateurs, puisqu'un nombre croissant d'entre eux en ont un — et gratuit de surcroît — dans leur Minitel. (Tout le monde ne peut encore aller chercher gratuitement un Minitel dans son agence commerciale PTT. C'est une question de temps. Mais il y en a déjà quand même 900 000 dans la nature.) Pour que votre micro utilise le modem contenu dans le Minitel il faut les raccorder, d'où le câble de liaison fourni dans le classeur *Loritel.* Le schéma ci-dessous explique le montage. La cassette *Loritel* contient un programme spécial, un logiciel de gestion de la communication (émission et réception) capable en outre d'« émuler » votre ordinateur en Minitel. Ah le jargon informatique ! Émuler signifie simplement « simuler ». Votre ordinateur peut simuler le comportement d'un Minitel. Chargeons ce programme. Au bout de quelques minutes, un premier menu apparaît : (D)ialogue, (E)dition, (T)ransfert et (R)etour au Basic.

L'option (D)ialogue, à laquelle on accède en appuyant sur la touche D du clavier de l'ordinateur — la moins intéressante à notre goût — permet de vous servir de votre micro comme d'un Minitel. A la différence du Minitel tout seul, cela autorise la sauvegarde des pages d'écran transmises par les différents serveurs. Ceux auxquels on accède en composant le 11 (annuaire électronique), le 36.15.91.77, 36.14.91.66 et 36.13.91.55, soit les accès de Télétel 1, 2 et 3. (Voir le n° 35). C'est la fameuse « émulation ».

L'option (E)dition vous permet, entre autres, de créer des images à la norme « vidéotex », (caractères alphabétiques et graphiques propres au Minitel), et de les diffuser en mode local (à des terminaux directement reliés par fils). Dans ce cas, votre micro peut « piloter » une dizaine de Minitel, auxquels il est relié par fils.

L'option (T)ransfert enfin, la plus intéressante, permet d'émettre ou de recevoir des programmes ou des images. Il faut là disposer, impérativement, d'un Minitel à modem « retournable » ! En retournant votre Minitel (cela ne suffit pas pour qu'il soit « retournable »), si vous voyez la lettre

R ou l'indication « Modem retournable », tout va bien. C'est que vous avez un modèle relativement récent. Si ce n'est pas le cas, *Loritel* vous permettra de recevoir des programmes, mais pas d'en envoyer. Vous pouvez, bien sûr faire l'échange avec un nouveau modèle auprès des PTT. Sans problèmes !

Autre cas de figure : votre correspondant a un système *Loritel*, mais pas vous. Vous pourrez tout de même recevoir des informations sur votre Minitel, mais ne pourrez en envoyer.

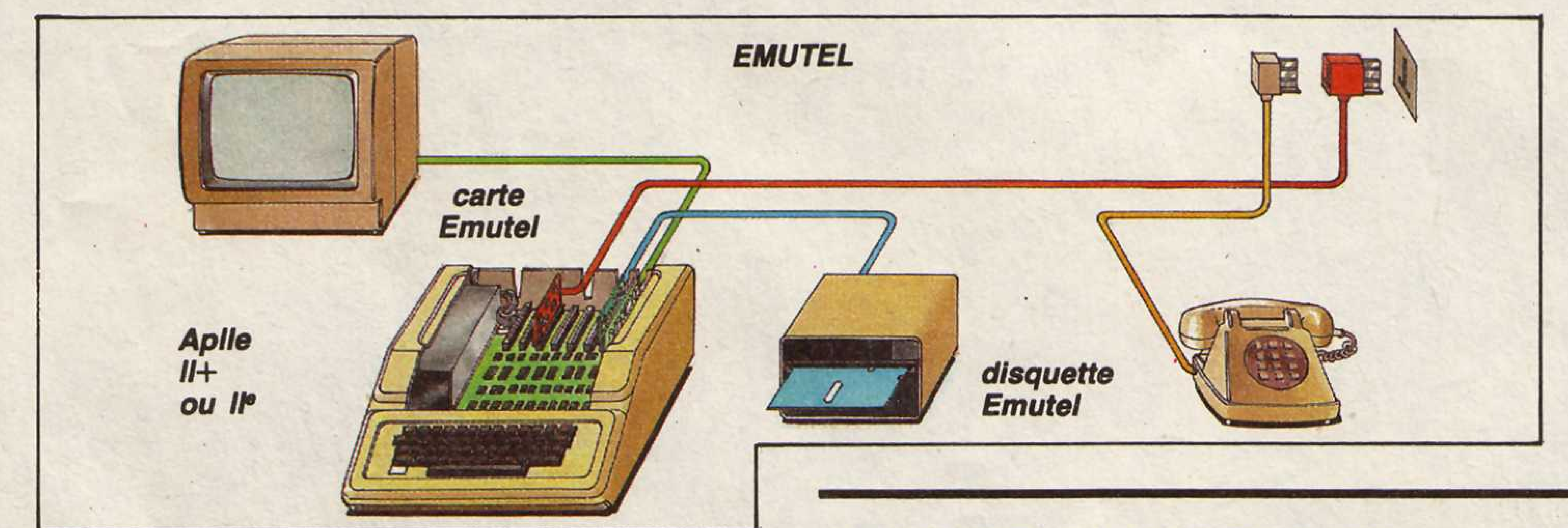
Combien coûte l'utilisation de *Loritel* ? Le même prix qu'une communication « verbale » par téléphone. Renseignez-vous sur les tranches horaires les moins chères (soir et nuit), tout en sachant que la rapidité de transmission est de 4 kilo-octets par minute. Donc, pour transmettre un programme Basic de 8 Ko (nos listings habituels), il faut 2 minutes et de ville à ville, à raison d'une unité toutes les 12 secondes, cela représente 10 × 0,85, soit 8,50 F.

Pas moyen de communiquer moins cher ! Ce n'est pas faute d'avoir essayé ! Il n'est pas possible, par exemple, d'appeler un numéro Transpac (comme pour les jeux sur Minitel), puis de taper le numéro de téléphone de son correspondant. Il fallait s'en douter, ça ne marche pas. Votre correspondant n'est pas « reconnu » comme serveur Télétel.

Autre question ? Vous êtes deux copains à avoir le système *Loritel*, mais vous avez un *Amstrad* et lui un *Oric* ! Comment communiquer ? Est-ce que le chargement à distance a lieu ? Eh bien oui ! Vous enregistrerez effectivement dans la mémoire vive de votre *Amstrad* un programme conçu sur *Oric*. Les Basic de ces deux machines n'étant pas compatibles, il n'est pas question de faire RUN pour lancer le programme. Il faudra procéder aux modifications nécessaires.

Emutel : une carte

Pour *Apple II+* et *IIe* (pas *IIc*), disposant d'au moins 64 K de mémoire-vive, *Emutel* remplit les mêmes fonctions que *Loritel* : émulation Minitel et connexion inter-*Apple*. Il s'agit cette fois d'une carte modem (insérée en slot 2), d'où part un fil se terminant par une prise de téléphone. Le poste de



téléphone est branché sur cette prise, pour amorçer le contact.

Avantage *Emutel* : au moment de l'achat, remplissez la carte donnée, avec vos nom, adresse et numéro de téléphone ; par retour du courrier, vous recevrez la liste de tous les possesseurs de carte *Emutel*. Bonne idée !



La technique c'est bien, mais l'utilisation c'est mieux ! Ces supports techniques soudainement bon marché peuvent améliorer la pratique de nombreux jeux traditionnellement pratiqués par correspondance. *Diplomacy*, génial jeu d'alliance, peut être l'exemple-type. Jusqu'à présent, les joueurs écrivaient leurs « ordres » de mouvement sur une feuille et les envoyaient au meneur de jeu. Celui-ci attendait d'avoir tous les ordres pour procéder aux modifications sur son jeu ; puis, chaque participant recevait la nouvelle carte du terrain.

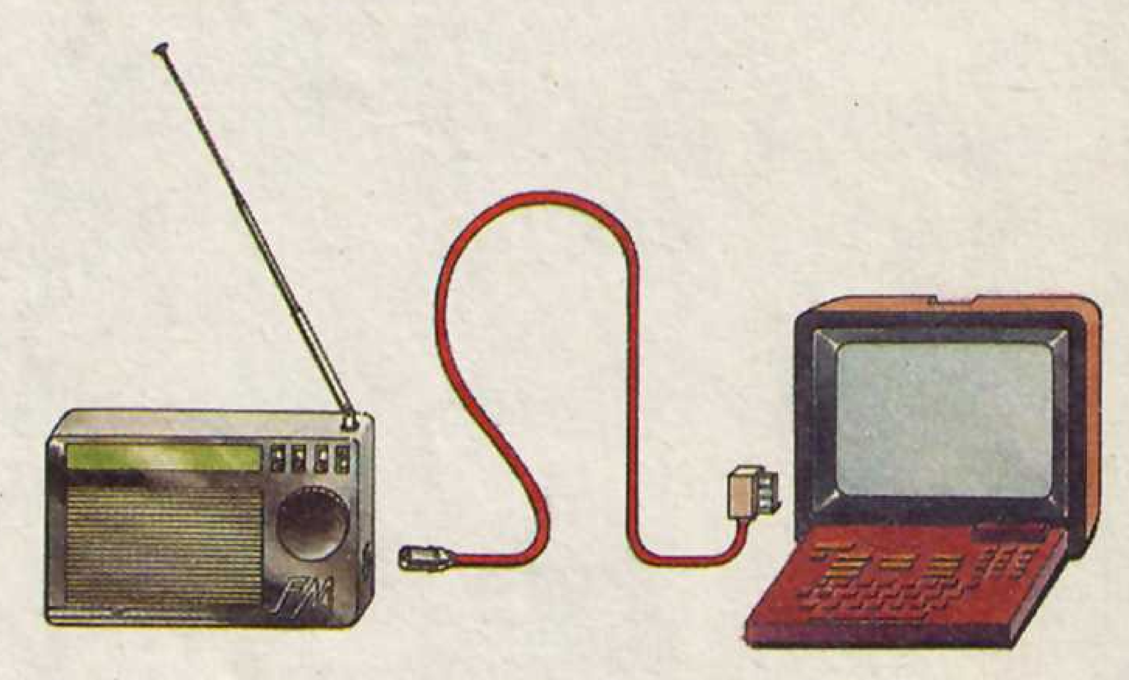
Tout possesseur d'un système *Loritel* ou *Emutel* peut désormais y participer dans de meilleures conditions. La tâche du meneur de jeu est allégée : il recueille les ordres des joueurs par téléphone, résout les situations sur son plateau de jeu, puis modifie la page d'écran représentant la carte de l'Europe qu'il a réalisée sur son micro. Enfin, il transmet à chacun d'eux une image. Les joueurs qui disposent d'une imprimante peuvent même la sauvegarder sur papier. (Les autres modifient la position des pions sur leur jeu.) Cette formule de « télécopie » permet d'accélérer les parties.

Un écueil technique ne rend pas encore ces systèmes de télécom parfaits. Soit on émet, soit on reçoit des informations. C'est ce qu'on appelle le « half-duplex », comme avec des talkies-walkies. L'autre formule est le « full duplex » où, comme avec des téléphones, les interlocuteurs peuvent se communiquer des informations au même moment. C'est techniquement possible sans grande difficulté, mais les éditeurs ont préféré viser les prix les plus bas. On ne va pas leur reprocher, mais on attend avec impatience la suite...



ET LA RADIO-VISION, ÇA VOUS CAPTE ?

On commence par la pratique, comme une recette de cuisine. Vous prenez un transistor, vous l'allumez ; vous appuyez sur le bouton F.M. et enfin vous vous calez sur la fréquence 94.5 (Paris Ouest), 107.7 MHz (Paris Est) ou encore dans l'Essonne, sur 103 MHz. Normalement vous devez entendre un léger sifflement. Les fanas de radio-électricité vous diront que c'est une « porteuse ». Prenez un fil électrique à deux conducteurs (un fil double). D'un côté vous soudez une prise « jack » de manière qu'elle s'adapte sur la sortie « casque » de votre transistor. De l'autre, — c'est là la surprise — vous branchez une prise de téléphone, comme celle qui relie votre téléphone à la prise murale. Cette prise rejoint... votre Minitel. Une fois allumé, il vous dispense des images ! Vous venez de faire votre première expérience de Radio-vision.



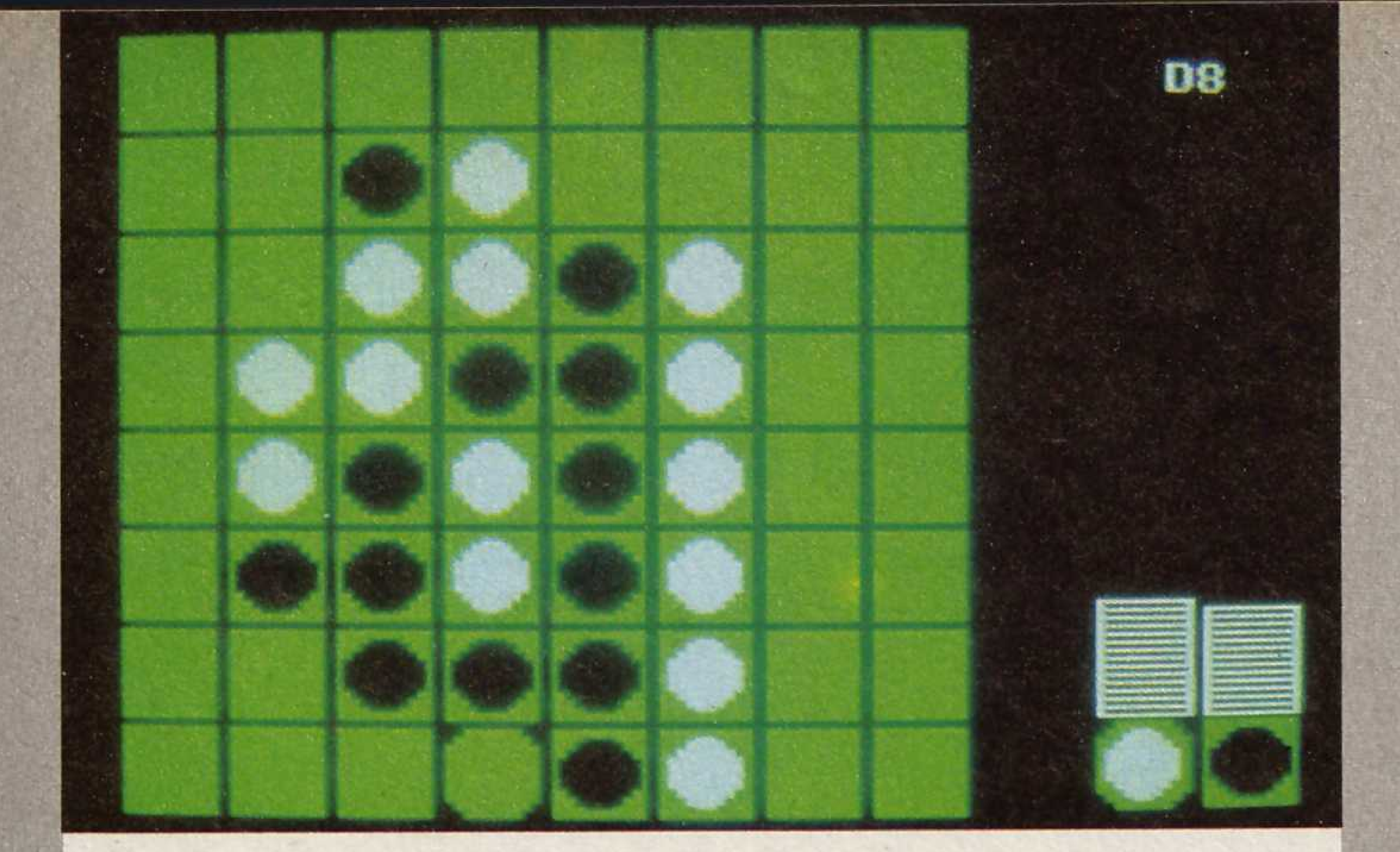
Cette superbe idée, qui fait de la télé à images fixes, en utilisant les ondes radio, on la doit à Luc Sung, 26 ans. Après son Bac E et être devenu analyste-programmeur, il s'est vite lassé du train-train et s'est lancé dans la Radio-vision avec son frère Claude (connu sur les antennes d'ex-radios libres, sous le nom de Mao). Luc, décidément super-actif, est aussi animateur et trésorier du club de micro-informatique de la M.J.C. de Savigny-sur-Orge, où il expérimente ce nouveau mode de communication. Deux autres associations de passionnés épaulent l'expérimentation : « La gazette des nouveaux médias », un journal sur répondeur téléphonique et "Nénuphar" qui s'occupe des émetteurs. Pour l'instant la Radio-vision diffuse des images digitalisées en rapport avec le contenu d'émissions radios normales. Pendant que l'animateur parle, des bits d'image sont injectés sur l'onde porteuse. Le son, donc la voix, arrive dans le haut-parleur du transistor et les images sur le Minitel.

Des jeux sont d'ores et déjà prévus. Mais tout cela est en train de se mettre en place... Ils recherchent même des participants à « l'aventure »... Si ça vous capte ?...

Michel Brassinne

CARNET D'ADRESSES

- Gazette des nouveaux médias. Tél. : 46.55.41.00, 46.55.33.00 et 47.35.00.43.
- Loriciels, 53, rue de Paris, 92100 Boulogne. Tél. : 48.25.11.33.
- M.J.C. de Savigny-sur-Orge, 12 Grande-Rue, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.64.95.
- Nénufar. Tél. : 47.58.47.40.
- Radio Top Essonne, 103 MHz (émission après-midi et nuit, toutes les 20 minutes).
- SOS Computer, 50, rue Rochechouart, 75009 Paris. Tél. : 42.81.03.73.
- Luc Sung, BP 86, 91602 Savigny-sur-Orge Cedex.



COMP'OTH

Disquette pour Apple II+, IIe et IIc,
M.C.C., distribué par VIFI International.

Le programme d'Othello/Réversi *Comp'oth*, récent vainqueur du tournoi organisé au Sicob par *L'Ordinateur Individuel*, n'est pas celui qui sera commercialisé sous forme de disquette. Celui du tournoi disposait en effet d'une carte 68000 permettant d'accélérer les processus de recherche. Cela dit *Comp'oth* est un excellent programme.

Pour l'évaluer à sa juste valeur, nous l'avions confié à Paul Ralle, champion du monde 84 d'Othello. Le meilleur joueur du monde ne nous a pas caché sa surprise, perdant les trois premières parties rapides !

Aux quatre premiers des neuf niveaux de jeu, le programme affiche sa réponse dans un temps variant de 1 à 10 secondes. Il joue bien tactiquement et sa rapidité ne doit pas laisser penser qu'il joue à la va-vite. La concentration s'impose. Au cinquième niveau, il cherche à former des alignements de quatre pions à sa couleur sur les bords. Au sixième (2 minutes par coup), il joue vraiment très bien et pousse notre champion à donner le meilleur de lui-même. La faiblesse de sa bibliothèque d'ouvertures (3 premiers coups) est compensée par une bonne profondeur d'analyse tout au long de la partie (au moins 6 demi-coups).

S'il peut surprendre de temps à autre un joueur de club, il ne saurait pourtant lui résister bien longtemps. Le joueur tout venant trouvera avec *Comp'oth* un excellent adversaire, à pratiquer aux trois premiers niveaux, où il conjugue rapidité et qualité de jeu.

Son utilisation est très souple. Il est en effet possible de rejouer ses coups (en remontant jusqu'au premier), de changer de couleur en cours de partie, etc. C'est actuellement, et de loin, le meilleur programme d'*Othello* existant sur micro-ordinateur (en français).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée d'une partie : de 10 à 90 minutes selon le niveau.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
prix : n.c.

JOHNNY REB, LA GUERRE DE SÉCESSION

Cassette pour ZX Spectrum, Commodore 64 et Oric-Atmos.
M.C.C., distribué par VIFI International.

Ce wargame, adversaire ou arbitre entre deux joueurs, qui a pour thème la guerre civile américaine, se déroule sur une page d'écran graphique représentant une zone de nature séparée verticalement en deux par une rivière. Le joueur choisit son camp, la durée de la partie, et la quantité de pions infanterie, cavalerie et artillerie de son armée — sans dépasser vingt pions par type — Cela permet de faire des parties dont la durée varie entre trente minutes et deux heures.

Le tour de jeu consiste à déplacer (ou non) ses pions infanterie et cavalerie à mesure qu'ils se mettent à clignoter. Avec les pions artillerie, le joueur a le choix entre se déplacer et tirer. Pour tirer, il faut indiquer une des huit directions offertes, puis la portée du tir (jusqu'à 20 cases). Toutes les unités situées dans la case visée ou l'une de ses voisines sont touchées. Avec les pions d'infanterie et de cavalerie, il suffit de les mettre au contact d'unités adverses pour qu'automatiquement le combat soit engagé et résolu. Les unités battues lors d'un tour sont affaiblies. Ce qui se manifeste par un changement de couleur (plus sombre). Elles ne combattent plus, dès lors, qu'avec une force résiduelle ; et peuvent être limitées en mouvement ou tout simplement disparaître.

Comme dans la plupart des wargames sur écran, à cases carrées, il faut une dizaine de minutes pour bien lire l'écran, différencier les unités et leur degré de fatigue. Passé ce temps d'adaptation, le jeu est facile et très agréable à pratiquer, que l'on soit ou non un fana de wargames. Au total, un jeu réussi (en français).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : de 30 minutes à 2 heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
prix : 149 F



SUBSUNK

Cassette pour Amstrad CPC 464
Typhon

Mais que peut bien faire un journaliste tout seul, dans un sous-marin nucléaire abandonné et de surcroît par quelques centaines de mètres de fond ? Mystère ! Votre but sera d'arriver à quitter ce cercueil d'acier. Il n'y a qu'une seule solution, parvenir à envoyer un message radio. Évidemment la radio n'est pas en état de marche. Vous aurez à réunir tous les éléments nécessaires afin de réparer l'appareil et de le raccorder à son antenne. Une fois le message envoyé, vous n'avez qu'à attendre les secours..., à moins de sortir par vos propres moyens par les sas.

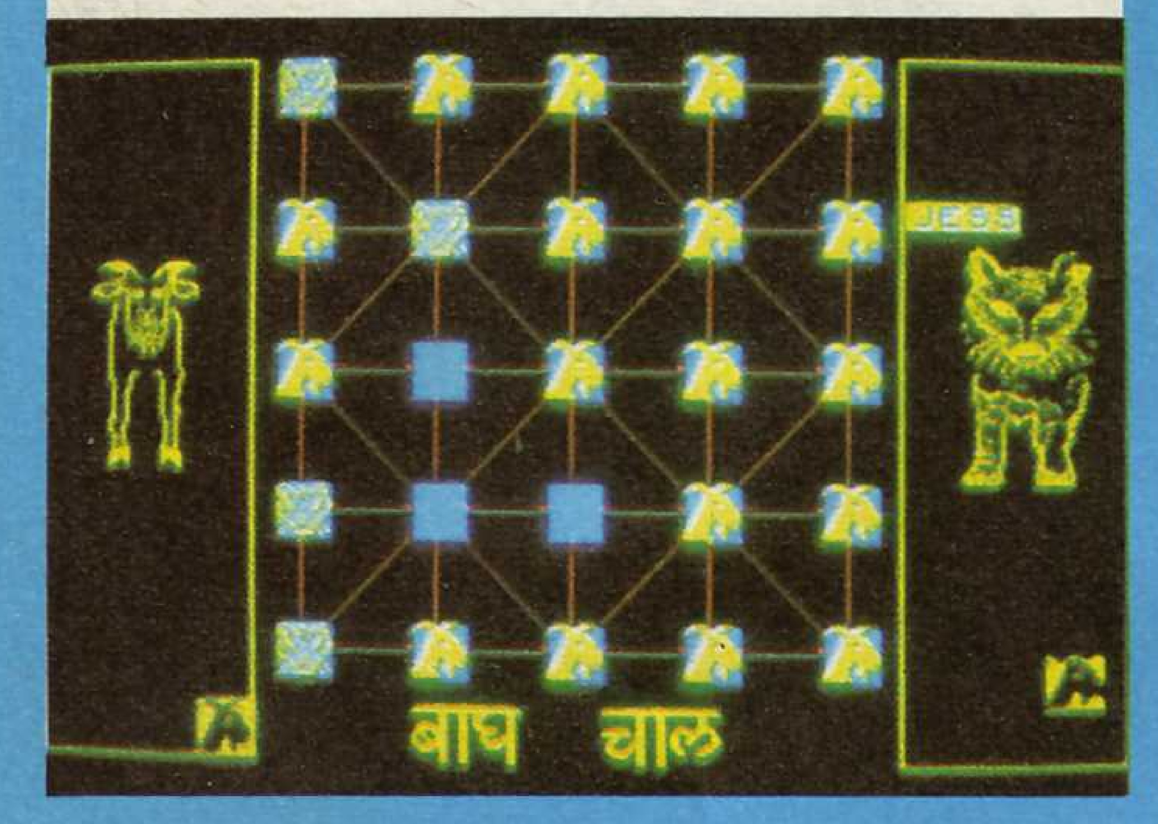
Le sous-marin en lui-même comporte deux ponts avec chacun une dizaine de pièces à explorer (chambre de torpilles, poste de commandement,...). Les dangers sont nombreux : incendies, noyade, etc. Le dialogue se fait par des phrases composées d'un verbe et d'un nom (en anglais, notice en français).

accessibilité : ▶▶▷▷▷
durée : plusieurs heures.
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
prix : 39,90 F

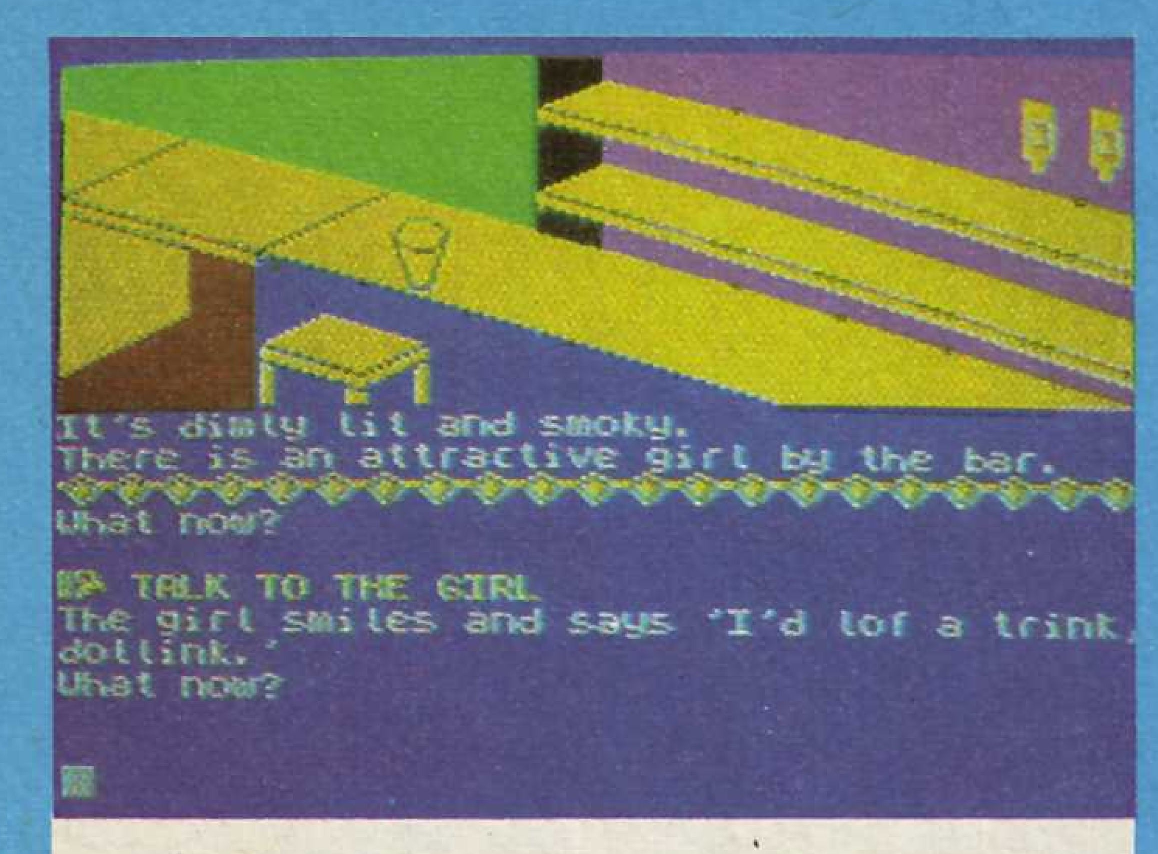




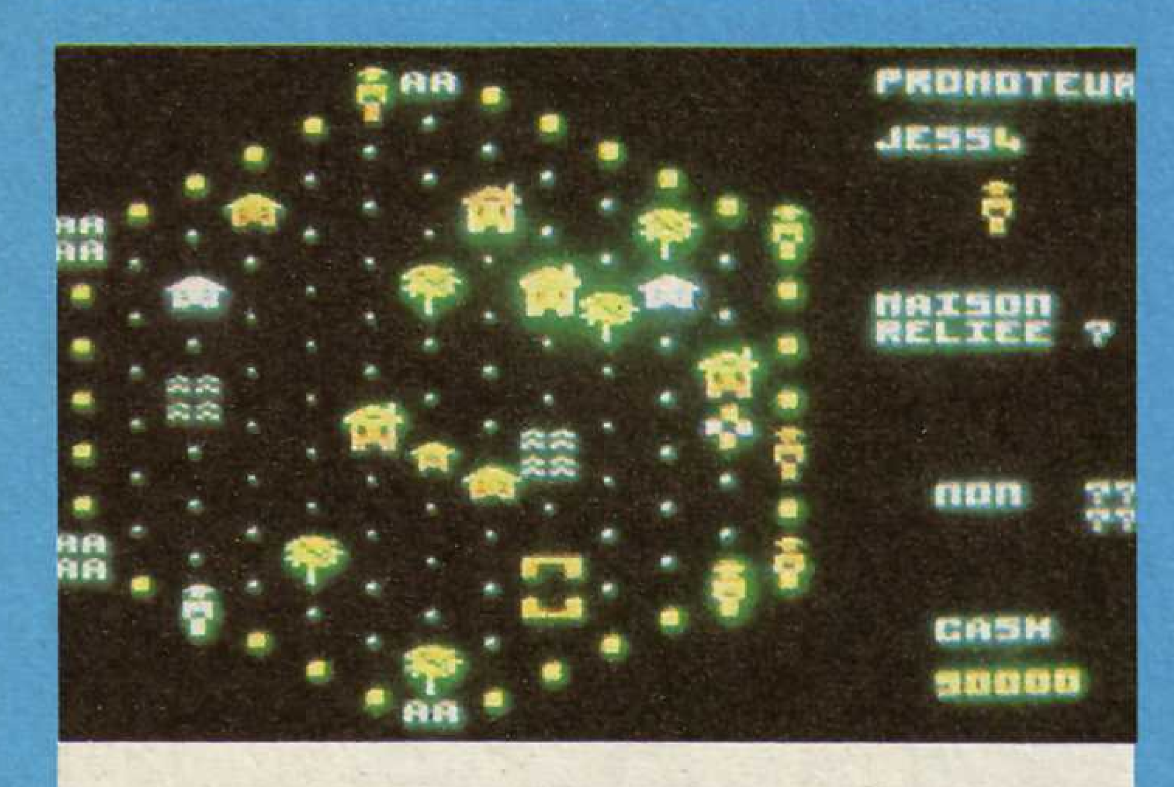
TIGRES ET CHÈVRES. *Cassette pour TO 7 + 16K, TO 7-70, MO 5, chez Free Game Blot, 145 F.* Jeu national népalais, présenté dans notre nº 14, le Bagh Chal est un excellent jeu tactique. Le programme, arbitre ou adversaire, est bien réalisé. ▶▶▶▶▶



GUTTER. *Cassette pour Amstrad 464 et 664, chez Ere Informatique.* Jeu d'adresse consistant à toucher des personnages qui rapportent des points et à éviter les autres, le tout sur une route. Joli graphiquement, mais sans intérêt. ▷▷▷▷▷

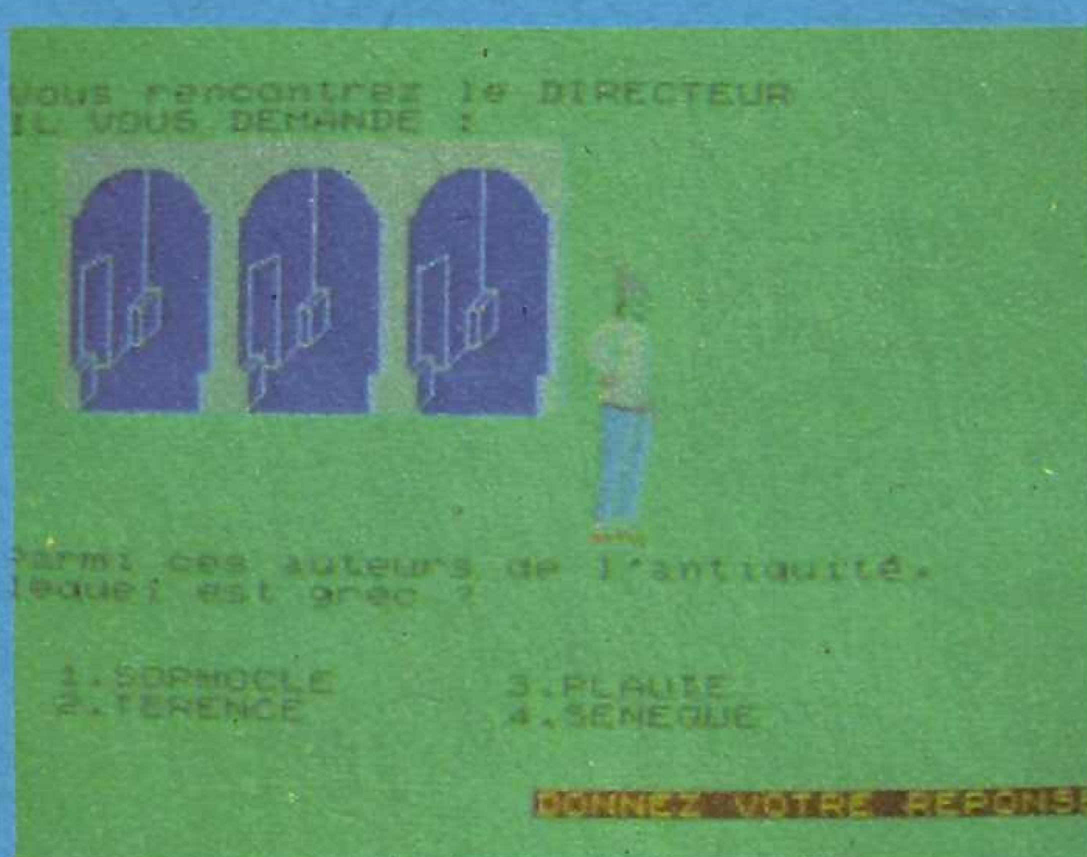


WALKYRIE 17. *Cassette pour ZX Spectrum ou Commodore 64, chez Les Aventures, 150 F.* Jeu d'aventure, où des néo-nazis construisent, de nos jours, une arme laser nécessitant un diamant spécial. Il s'agit d'aller le voler. Bien conçu. ▶▶▶▷▷



LE PROMOTEUR. *Disquette pour Atari 800 et 130 XE, chez Atarisoft, 210 F.* Programme adversaire ou arbitre simulant l'acquisition de terrain et la construction de maison. Graphisme un peu statique mais bon jeu économique tactique. ▶▶▶▶▷

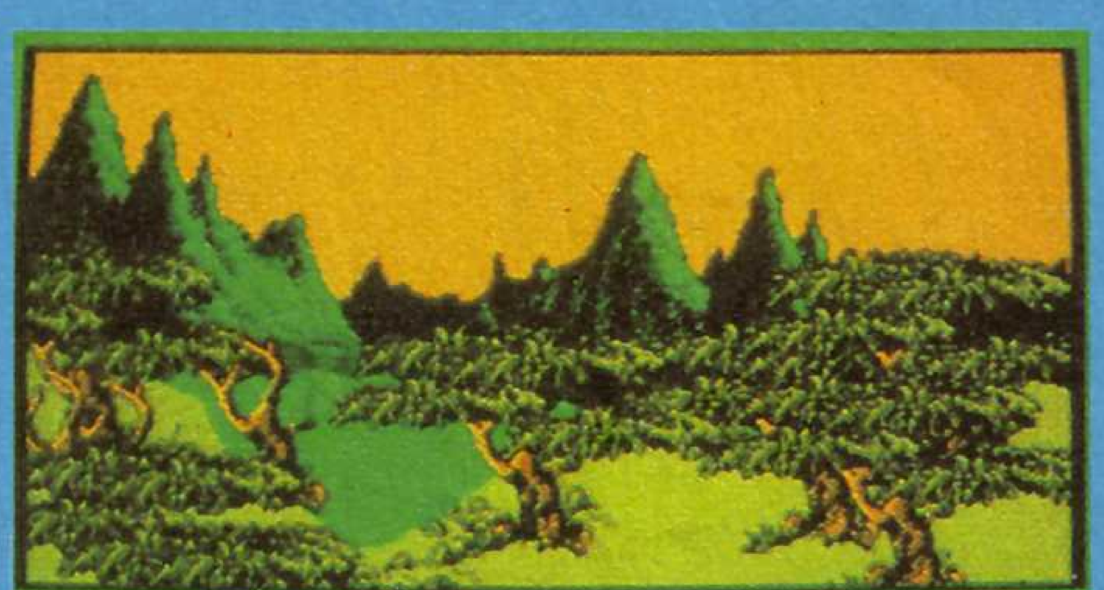
LE MUR DE BERLIN VA SAUTER ! *Disquette pour Apple II+, IIe, IIc, chez Froggy Software, 195 F.* Jeu d'aventure classique où le joueur, en solitaire, tente d'empêcher un provocateur de faire sauter le mur de Berlin. Très bien conçu. ▶▶▶▶▷



HISTOIRE DE THÉÂTRE. *Cassette pour MO 5, TO 7-70 et EXL 100, chez Free Game Blot, 125 F.* A la fois jeu d'aventure et de connaissance théâtrale. En solitaire contre le programme, le joueur a pour objectif de passer de l'orchestre à la scène pour y tenir la vedette. Tout à fait original. ▶▶▶▷▷



AWELE. *Disquette pour Macintosh, 400 F, chez Topics.* Le programme, adversaire ou arbitre, propose deux versions du célèbre jeu africain (awélé Baoulé ou Tam-tam Apachi). Le jeu se pratique à la « souris ». ▶▶▶▶▷

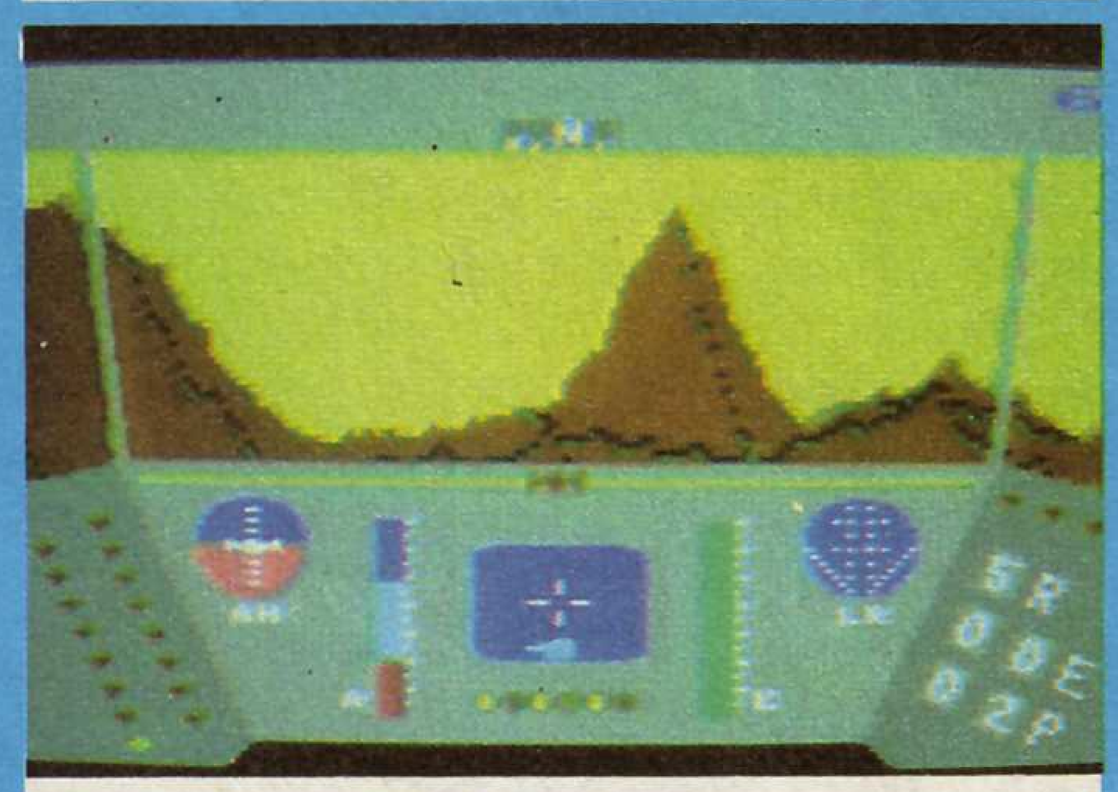


WARLORD. *Cassette pour Amstrad 464, chez Guillemot International Software.* Jeu d'aventure à thème fantastique. Vous êtes envoyé avec un chef romain dans un monde parallèle. Le premier qui reviendra gagnera la guerre. Parmi les plus belles images sur Amstrad. ▶▶▶▷▷

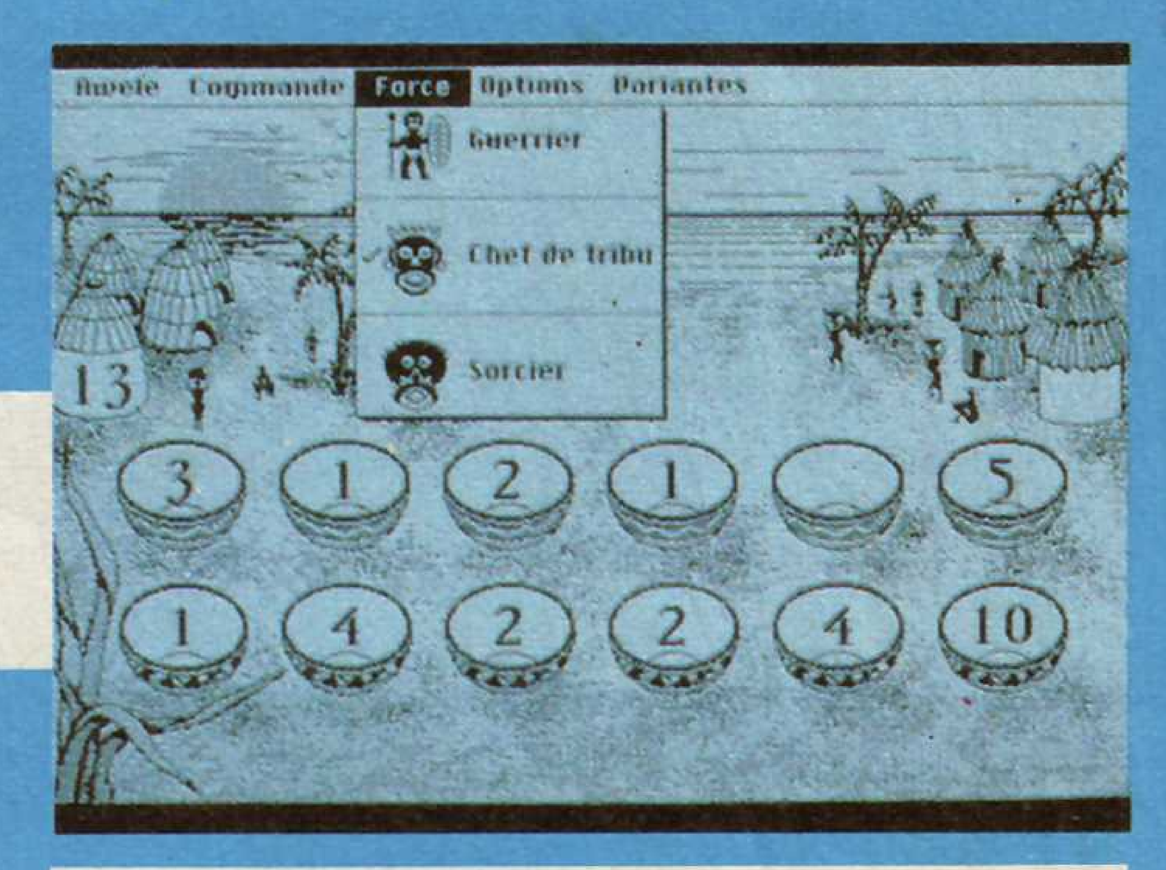




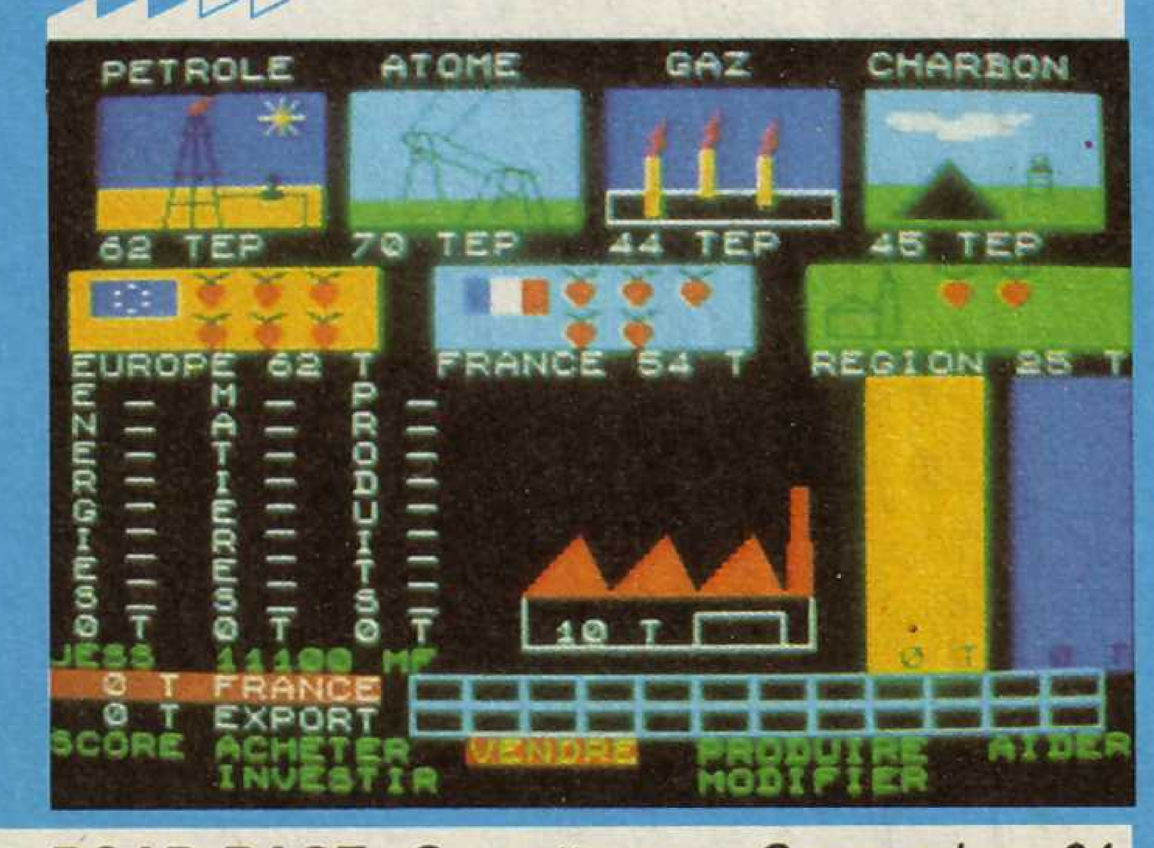
HACKER. *Cassette et disquette pour Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad et Atari, chez Activision, 120 F et 160 F.* Simulation du branchement accidentel sur un réseau confidentiel. Le mot LOGON apparaît sur votre écran... que faites-vous ? Jeu d'aventure à thème télématique. ▶▶▶▶▷



RESCUE ON FRACTULUS ! *Cassette et disquette pour Atari, Commodore 64 et Apple, chez Activision, 120 F et 160 F.* Superbe simulateur de vol d'engin spatial de combat. Tableau de bord avec 15 indicateurs ! Dessins d'écran réalisés par les studios Lucasfilm. Notice en français. ▶▶▶▷▷



UNE AFFAIRE EN OR. *Cassette pour TO 7 + 16 Ko, TO 7 70, MO 5, EXL 100, Alice + 16 Ko, Alice 90, Amstrad et Oric, chez Free Game Blot, 155 F.* Jeu de simulation économique, adversaire ou arbitre. Le vainqueur est celui qui s'impose sur le marché de la compote de pommes. Bon jeu à plusieurs joueurs. ▶▶▶▷▷



ROAD RACE. *Cassette pour Commodore 64, 95 F, chez Typhon.* Simulateur de rallye automobile à travers les États-Unis. La conduite est un jeu d'arcade, mais la gestion du carburant et le choix du parcours est tactique. Un jeu d'arcade pas bête ! ▶▶▷▷▷